
Tu revista de Ocio & Tiempo libre
Es Lo Ke Hay
Año 0. Número 1
Top 10 aventuras gráficas
Crea tu propia Bartop
Entrevistamos a MSC
Autor de PorDondemeda

EDITORIAL

Es Lo Ke Hay nace para ofrecer todo un mundo de alternativas para aquellos que no quieren quedarse parados y quieren llenar sus ratos de ocio y tiempo libre con videojuegos, manualidades, viajes a lugares increíbles y todo lo que merece ser mencionado para que no te quedes ni un solo día de tu vida sin un buen plan, un plan para vivirlo, no para ser un espectador más.

Un equipo con experiencia en el mundo de los viajes que han recorrido medio planeta y desean compartir sus experiencias con nuestros lectores.



Los chicos más viciados a las consolas repasarán los últimos lanzamientos y los juegos de toda la vida. Se pasan media vida jugando a consolas y la otra media discutiendo sobre qué consola es mejor.

Pero también tenemos un equipo creativo que le encanta hacer todo tipo de manualidades para pasar sus ratos libres.

Todos estos y muchos más forman el equipo de Es Lo Ke Hay, la revista de Ocio y Tiempo libre que pretende convertirse en un punto de encuentro para los apasionados a vivir la vida.



Top 10 de las mejores aventuras gráficas de la historia.

Desde Es Lo Ke Hay queremos mostraros nuestro Top 10 de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

Para aquellos que no sepáis que es una aventura gráfica, puede decirse que es un tipo de juego que empezó a mediados de los 90, cuyos antecedentes fueron las aventuras conversacionales de los años 80.





Ejemplos de aventuras conversacionales

A finales de los 80 la compañía Lucasfilm evolucionó estos juegos para PC y desde entonces, este género comenzó a petarlo en el mundo de los videojuegos durante toda una década. En resumen, son juegos donde tienes que ir resolviendo problemas, hablando con la gente y encontrando objetos que debes usar.



Aventura conversacional

En España, fue la productora conocida como "Péndulo Estudios" quien se inició en este tipo de videojuegos sobre el 94.



Logo de Pendulo Studios

Nosotros somos amantes de este género, de los que cuando encuentran un diamante, saben que pronto un cristal tendrán que cortar. De los que saben que a veces un chicle se tiene que despegar con una palanca o de que cuando no sabes que hacer te da por intentar juntar todo lo que tienes en el inventario hasta cansarte de escuchar frases como "Eso no tiene sentido" o "mejor que ni lo intente".



Aquí os presentamos las 10 aventuras gráficas mejor valoradas hasta la fecha, valorando el guión, los gráficos y sobre todo la originalidad.

10 BLADE RUNNER

El jugador de esta aventura asume el rol de Ray Mc Coy, que es quien tiene que cazar a un grupo de replicantes en el siglo XXI en la ciudad de Los Ángeles.

Cuando salió a la venta, fue la primera aventura gráfica real en 3D. Hoy en día sus gráficos no desentonan con el resto de aventuras gráficas modernas pero si no eres un friki de la película su guión no te llamara mucho la atención.



Ray McCoy, el protagonista de la historia.



Los Ángeles año 2019.

9 Touché

Es una aventura gráfica desarrollada de 1995, es decir, en plena edad dorada de las aventuras gráficas, cuando estaban en todo lo suyo y con cierta similitud a las aventuras de la compañía de Lucas Arts, donde encontramos a Geoffroi Le Brun, que desea convertirse en un mosquetero.



Es una aventura con mucho humor, muchísimo. Los gráficos son geniales y el guión inmejorable. Cada vez que visitábamos un pueblo nuevo, nos partíamos con el chiste recurrente del juego. Han pasado más de 10 años desde que jugamos pero aun seguimos recodando cada una de las conversaciones. Un juego genial que te recomendamos desde Es Lo Ke Hay.

8



Es reconocido como un juego pionero en la aventura clásica. Este juego utiliza un motor creado específicamente para este videojuego, el SCUMM, que fue creado en 1987.



Mansión donde ocurren los hechos

Sus gráficos pixelados hacen que no lo disfrutes tanto como los nuevos títulos que están saliendo en la actualidad, pero su guión sigue siendo muy original. Si no eres un gran amante de las aventuras gráficas o de lo retro mejor que descartes esta aventura.

7 Indiana Jones and the Last Crusade

Coincidiendo con la famosa película, fue lanzado en el 89. Tercer juego en utilizar el SCUMM ("Utilidad de creación de scripts para Maniac Mansion").

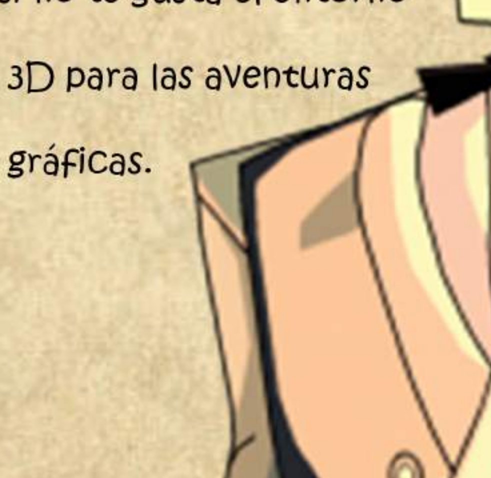


Indiana Jones usando el látigo

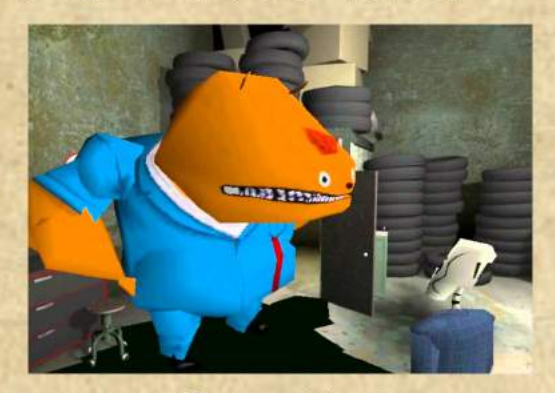
La trama sigue de cerca, y amplía la película de Indiana Jones y la Última Cruzada. Es un juego muy entretenido y con muy buenos gráficos. Actualmente hay un equipo desarrollando un remake no oficial del juego con muy buena pinta.

6 Grim Fandango

Fue el primer videojuego en usar el motor gráfico Grime y fue ampliamente aclamado por la crítica y por los jugadores de aventuras gráficas como uno de los mejores juegos de la historia del género. Pero sus gráficos en 3D son de los que no dejan a nadie indiferente y los odias o los amas pero no hay término medio, haciendo que esta gran historia pueda no llegar a gustarte si no te gusta el entorno 3D para las aventuras gráficas.



Recientemente salió una versión remasterizada pero no hemos notado gran diferencia en la mejora de gráficos. Como antes los monitores eran cuadrados y ahora son panorámicos, al remasterizar el juego han añadido unas barras a ambos lados para no dejarlo en negro. Creemos que es una solución muy chapucera, pues podrían haber recreado el decorado para rellenar o dejarlo tal y como estaba, pues la otra opción que te ofrecen es estirar los gráficos y ver a los personajes distorsionados con un tamaño de cuerpo muy ancho. Lo dicho, una chapuza.



Juego original



Juego remasterizado



En esta nueva aventura encontramos a un Guybrush Threepwood rico que se lanza en búsqueda de nuevas aventuras. Sin embargo pronto es despojado de su dinero por Largo LaGrande, un matón que aterroriza la isla Scabb.



Guybrush Threepwood en Monkey Island

Deberá hallar el mítico tesoro del Big Whoop, y recuperar de paso el amor de Elaine Marley, volviéndose a enfrentar al pirata, ahora zombi, LeChuck. Sí, nos fascina su guión, su originalidad y sobre todos sus gráficos. Es un juego de los que deseas olvidarte pronto del guión para volverlo a jugar.



Este videojuego es diferente a los anteriores, al utilizar a tres personajes de forma simultánea, enviados al pasado, presente y futuro para conseguir derrotar al maléfico tentáculo lila que desea conquistar el mundo.

"Me siento como si pudiera...como si pudiera... CONQUISTAR EL MUNDO."

Contiene gráficos de dibujos animados y la música de fondo muy pegadiza con un humor muy absurdo y entretenido.



Juego original

Aunque sus gráficos hoy en día no te atraerán bastante no desesperes pues ha salido una versión remasterizada con gráficos increíbles que te harán disfrutarla al máximo. Sin duda alguna, si eres un amante de las aventuras gráficas este tiene que estar entre tus favoritas.



Juego remasterizado







El guión de esta aventura fue creado expresamente para el videojuego. La historia trata en la búsqueda de la ciudad perdida de Atlantis, teniendo a los nazis como enemigos. Contiene 3 caminos distintos a elegir, por eso es un juego con muchas posibilidades y totalmente rejugable.

La aventura gráfica viene incluida a modo de extra en 'Indiana Jones and the Staff of Kings', y nos permitirá volver a disfrutarla en la consola WII de Nintendo.

Los guiones de la saga de Indiana nunca defraudan, pueden ser jugados por todos los públicos y dispone de una buena remasterización.

-Nazi: "¡¿Quién eres?! Habla y espero que me guste tu tono de voz… ¡O eres hombre muerto!"

Indy: "Hola, vendo estas chaquetas de cuero."



Juego original — *Juego remasterizado*

2 Broken Sword

En el número dos de nuestro podio se encuentra Broken Sword 1,2 y 5!. El juego fue desarrollado por Revolution Software y fue todo un éxito de crítica debido a la historia, a los gráficos en 2D, buenos dibujos con mucho colorido (tanto fondos como personajes) y al sistema de point and click. Esta aventura y sus sucesoras han sido un éxito en ventas.



George Stobbart en Broken Sword 5



Nicole Collard en Broken Sword 5

La historia se centra en George Stobbart, un abogado americano que fortuitamente presencia en un café de París una explosión provocada por una persona que huye rápidamente del lugar, Stobbart consigue sobrevivir a la explosión y decide seguir una serie de pistas para intentar atrapar al causante de la explosión. En su camino conoce a la bella Nicole Collard, una encantadora reportera. Ambos van a unir fuerzas para lograr capturar al asesino relacionado con el mundo de los templarios.

BROKEN SWORD

Notarás que recomendamos todos menos el 3 y el 4 por que al crear gráficos en 3d rompieron completamente con una estética muy lograda. Menos mal que rectificaron y en la quinta entrega y usuaron la técnica del sombreado plano o cel shading.



Sombreado plano

Una historia muy similar al Código Da Vinci que atrapa desde el minuto uno. La última entrega acerca al protagonista hasta la mismísima Cataluña para descifrar un nuevo misterio junto a su inseparable compañera Nicole.



Mapa de Cataluña

No te lo pienses y hazte con ellas si quieres disfrutar de una auténtica historia que te hará sentirte todo un investigador.



Broken Sword 1

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

1

Se comenta que terceras partes nunca fueron buenas, pero este no es el caso. Tras el éxito de Monkey Island 2, había mucha expectación para ver si la tercera parte podría superar la segunda y así fue, un nuevo título con muchos toques de humor. Tuvo un éxito mundial. Se comenta que la famosa saga de Piratas del Caribe, tiene su origen en este afamado videojuego.



Guybrush

El argumento de esta aventura gráfica nos sitúa en una isla caribeña, donde nuestro protagonista, Guybrush Threepwood, desea convertirse en un pirata.



En el barco pirata

Guybrush en su intento para llegar a ser pirata se encuentra con un gran inconveniente, LeChuck, un pirata fantasma enamorado de Elaine y que desea secuestrarla por lo que Threepwood se embarcará para rescatarla en la misteriosa isla llamada Monkey Island.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

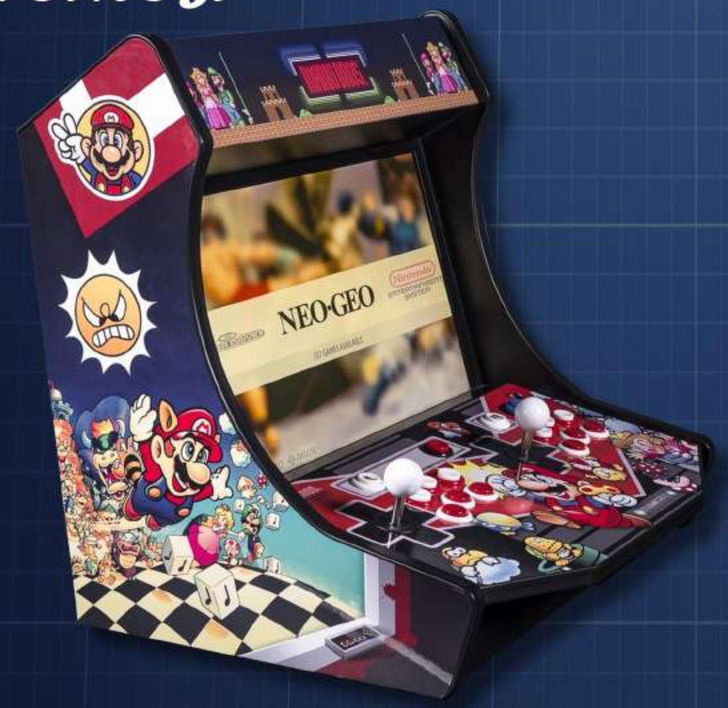
Mientras Guybrush está ocupado intentando ser pirata, la tripulación fantasma de LeChuck secuestra a Elaine y la lleva hasta Monkey Island. Para rescatarla, Guybrush reúne una tripulación, compra un navío (a Stan) y se embarca rumbo a la misteriosa isla.

Hoy en día hay versiones remasterizadas de la saga de Monkey Island para verlas con gráficos actualizados pero también encontramos que están creando el demake de los últimos títulos, es decir, están pixelándolos para que continúen con el estilo de las primeras entregas. Parece una locura pero está funcionando y dando grandes beneficios a los creadores.

Construye tu propia máquina recreativa para tu salón.

Una* Bartop *es una máquina recreativa, de pequeño tamaño, que permite jugar cómodamente en casa.

Además, se puede personalizar al gusto del consumidor con vinilos de nuestros juegos favoritos.



Si fuiste uno de los afortunados que pudiste disfrutar de la época dorada de los salones recreativos estas de suerte, puedes tener una recreativa en casa por menos de lo que piensas y totalmente personalizada por ti.

Vamos a ver cómo construir nuestra propia Bartop .

Materiales

Para su construcción es necesario; maderas, metacrilatos, joysticks y botones para cada uno de los jugadores que deseemos tener en nuestra maquina que puede ser desde 1 a 6 jugadores, micro conectores, cables fast-on, un ordenador o una Rasberry Pi 3, altavoces, monitor y por último los vinilos a nuestro gusto.

Las maderas: En Murcia hay gran cantidad de tiendas especializadas en maderas, como por ejemplo "MADERAS MURCIA" situada en el polígono de Lorquí, nosotros fuimos allí para hacernos con ellas, tienen de todo tipo y saben asesorar sobre que madera necesitas para cada ocasión.

Podemos elegir la madera que queramos, pero hemos de tener en cuenta que si en lugar de aglomerado o DM utilizamos maderas de pino o roble, el peso se incrementa muchísimo por lo que nosotros optamos por un Dm de 16 mm de grosor. La principal diferencia del aglomerado con el DM es que el Aglomerado al mínimo golpe se esportilla.





Dm



Aglomerado



Necesitaremos varios tablones de DM que en total no superaran los 40 euros, puedes descargar las plantillas de in ternet para poder calcarlas encima de los tablones y realizar los cortes. Te recomendamos que si es de dos jugadores, el ancho de tu maquina no debe ser inferior a 60 centímetros para jugar cada uno cómodo sin estar muy pegados.





Los metraquilatos: Resultan muy caros pero cumplen una función muy importante, protegen nuestros vinilos de las zonas donde podemos estropearlos con el roce de nuestras manos, en el tablón de los manos y también los pondremos marquesina y el monitor.

Se pueden comprar planchas de metacrilato transparente de 3 mm de grosor y 60x100cm por menos de 30 euros en www.mwmaterialsworld.com o podemos comprarlas ya cortadas en Comercial García en el polígono de Molina de Segura.

Joysticks y botones: Son los controladores necesarios para jugar y controlar la Bartop. Necesitaremos un Joystick por cada jugador, si deseas tener botones para poder jugar a todos los juegos recomendamos 6 botones por jugador más tres botones para salir del juego, entrar en las opciones y pausar el juego. Si queremos que nuestra Bartop parezca una autentica máquina recreativa también compraremos un botón para dar créditos que situaremos en la parte inferior, al pulsarlo será como si metiésemos una moneda en una máquina para tener más vidas.

Hay de distintos tipos y se pueden adquirir en www.bartop.es o en www.arcademadrid.com



Raspberry

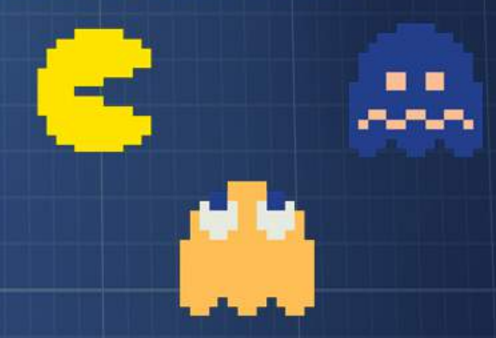
Un ordenador o una Raspberry Pi3: Como placa base podemos utilizar para ejecutar los emuladores un ordenador, como los juegos clásicos no necesitan mucha potencia podemos usar un ordenador

El monitor: Una pantalla de ordenador de 15 pulgadas quedara muy pequeña, lo ideal es una pantalla de 17 pulgadas como mínimo, busca una pantalla que se vea bien desde cualquier ángulo.

Los altavoces: cuando escuchamos canciones míticas como la del juego Street Fighter o Mortal Kombat se nos pondrán los pelos de punta, por eso es importante poner unos altavoces para que nuestra Bartop nos llene de emociones. Puedes comprar altavoces por 20 euros en cualquier tienda de informática.

Los Vinilos: Sirven para decorar nuestra Bartop. Podemos comprarlos ya diseñados en paginas como www.bartop.es o también se pueden imprimir tu propias creaciones en: www.pixartprinting.es

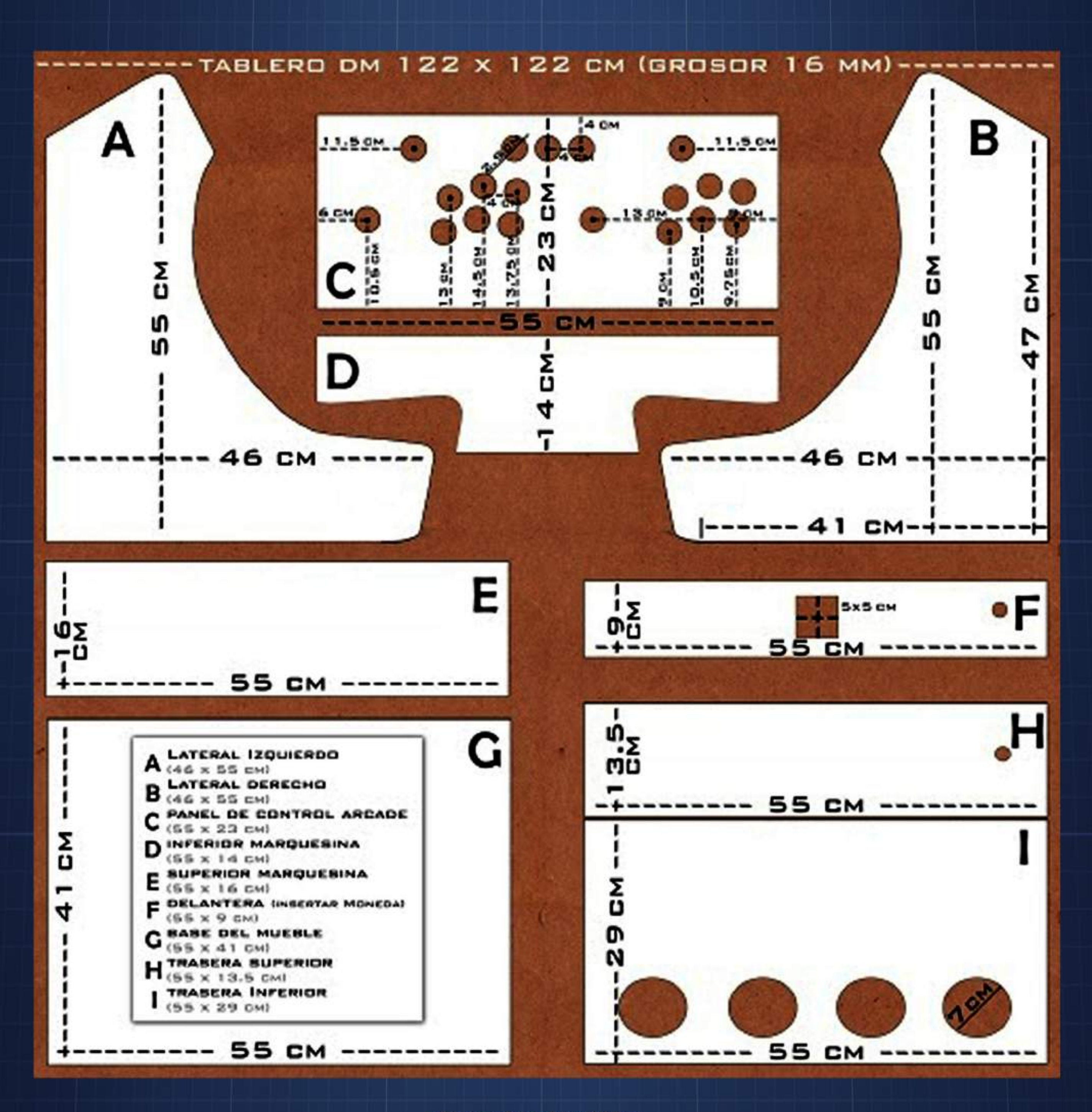
Si deseas ahorrar dinero, puedes evitar imprimir un vinilo para la parte trasera pues no se apreciara si pegas la Bartop a una pared. Como consejo, el diseño que utilices en la parte de los mandos que sea un fondo sin personajes ni letras pues los botones puede cortar las caras o ciertas letras y puede no quedar bien.





Bartop

Una vez montada la Bartop toca instalar los programas necesarios; puedes elegir, si tu pc es bastante potente puedes usar Hyperspin que es un frontend, un programa que nos permite enlazar múltiples emuladores, dispondrás de videos de cada uno de los juegos y será muy impresionante tu menú. Si tu ordenador o Raspberry no soporta tanto peso, puedes optar por usar Mala. Puedes descargarlos de www.hyperspin-fe.com o de www.arcadespain.info respectivamente.



Ejemplo plantillas.

Entrevista a MSC
autor de Pordondemeda.com

En el top five de los Tumblr de España se encuentra *Pordondemeda* creado por MSC, un Murciano residente en La Manga que comparte de forma diaria lo más cachondo de la red, pasando eso si por su filtro.



Buenos días MSC, cuéntanos ¿Qué es eso de un tumblr?

- Primera regla de Tumblr, nadie habla de Tumblr, porque nadie sabe pronunciarlo.

¿Cuándo fundaste Pordondemeda?

- Lo fundé mientras estuve en Francia viviendo, si buscas de los primeros post hay fotos de cuando posteaba desde el water en Francia.

¿Cuántas horas inviertes al día?

- Se llama Pordondemeda, porque funciona un poco por donde me da, hay días que le hecho varias horas y días que ni lo miro, creo que es un poco su espíritu.



http://pordondemeda.tumblr.com

¿Qué criterio usas para compartir una publicación?

- Me tiene que gustar a mí, me tiene que llamar la atención, me tiene que dar por ahí...



En el mundo del humor también se puede ganar enemigos, ¿Qué opinas de la discusión que se genera cuando se comparte una publicación y no se menciona el autor?

- Suelo siempre poner la referencia, también es verdad que si alguien te manda un contenido por mail, WhatsApp, o por Tumblr, no siempre tienes la fuente, pero creo que siempre hay que respetarla, aún así internet es muy grande y hay cosas que de base no se conoce su origen.

¿Te escribe mucha gente?, ¿Cuál es la pregunta más sorprendente que te han hecho?

- El problema no es lo que preguntan, el problema es que no me mandan fototetas.

Los que te seguimos desde tus inicios reconocemos el color de tu web, un naranja color butano. ¿Cómo elegiste este color?

- Precisamente por eso, para que se reconociera desde lejos.

¿Cuántos seguidores tiene actualmente Pordondemeda?



- 11.806, dos millones de seguidores arriba, dos millones de seguidores abajo.





¿Qué consejo le darías a aquellos que se están planteando crear un Tumblr?

- Que dejen de hablar de Tumblr, es la primera regla, que se lo tomen con tranquilidad y que lo disfruten, que no se convierta en un trabajo, si no en algo para alejarse de él.

Personas que me ven Sexy

